

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-320703

(43)Date of publication of application : 05.11.2002

(51)Int.Cl.

A63F 5/04

(21)Application number : 2001-167441

(71)Applicant : KUROKI TAKEO

(22)Date of filing : 24.04.2001

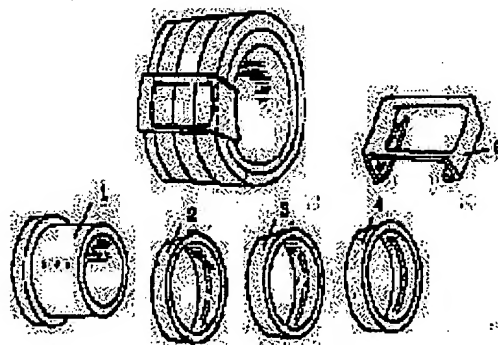
(72)Inventor : KUROKI TAKEO

(54) PACHINKO-SLOT PATTERN STORAGE-STUDY RING

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a method of allowing the storage and study of a pachinko- slot pattern heretofore very difficult, to be performed at hand any time and anywhere.

SOLUTION: A pachinko-slot drum is reduced to a size usable in a hand and turned in the hand to store and study the pattern on the ring.



REST AVAILABLE COPY

LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

BEST AVAILABLE COPY

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-320703

(P2002-320703A)

(43) 公開日 平成14年11月5日 (2002. 11. 5)

(51) Int.Cl.	識別記号	F I	テラコード (参考)
A 6 3 F 5/04	5 1 1	A 6 3 F 5/04	5 1 1 F 5 1 1 Z

審査請求 未請求 請求項の数 1 書面 (全 3 頁)

(21) 出願番号 特願2001-167441 (P2001-167441)

(22) 出願日 平成13年4月24日 (2001. 4. 24)

(71) 出願人 000170901

黒木 猛雄

宮崎県延岡市北小路6番地26

(72) 発明者 黒木 猛雄

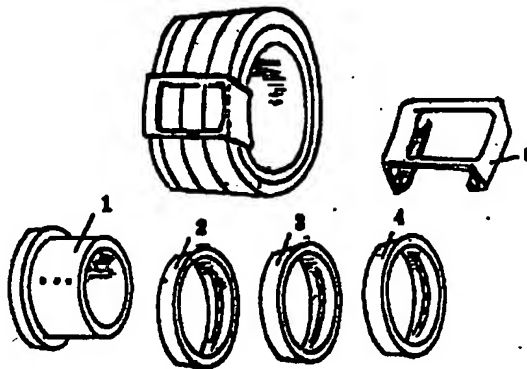
宮崎県延岡市北小路6番地26

(54) 【発明の名称】 パチスロ絵柄記憶研究リング

(57) 【要約】

【課題】 この発明は、従来において非常に困難であったパチスロの絵柄の記憶、研究をいつでも、どこでも、手元で記憶、研究できる方法に関するものである。

【解決手段】 パチスロのドラムを手の中で使える程度に縮小し、手で回しながらリング上の絵柄を記憶、研究するために発明されたのが本発明である。



BEST AVAILABLE COPY

【特許請求の範囲】

【請求項1】 バチスロのドラムを、手の中で使えるほどの大きさに縮小し手回しにより、バチスロの絵柄を記憶研究するバチスロ絵柄記憶研究リング

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、リングを手回ししながら、リング上の絵柄でバチスロの当たり（7が3個並ぶこと）前に現れる前兆絵柄を記憶すること、その他、バチスロの未公開前兆絵柄の発見ならびに研究、頭のトレーニング、ストレスの解消などの娯楽としても利用するものである。

【0002】

【従来の技術】従来はバチスロの前兆絵柄の記憶は書物に載っている前兆絵柄を見ながら記憶するか、又は、遊技場でプレーしながら時間をかけて記憶していた。バチスロの前兆絵柄とは、バチスロの3個のドラムに7（機種によってはBAR等）の絵柄が横又は斜めに並ぶ前に予め現れる絵柄のことで、これを普通、前兆目、或いは前兆絵柄と呼んでいる。現在、遊技場で使用されているバチスロは、30機種以上の種類がありその殆どに前兆絵柄がある、なかには100以上もの前兆絵柄を持つ機種もある。前兆絵柄が現れると、7を目で合わせてストップボタンを押す（これを通常、目押し、と言う）か、又は適当に何回かストップボタンを押しているうちに7が横又は斜めに並ぶ、従って、バチスロをする人は前兆絵柄をなるべく多く記憶しておく必要がある。絵柄記憶方法として遊技場において記憶できるまでバチスロを打ち続けるか、又は、書店に販売されている書物に記載されている前兆絵柄を順次記憶していく方法があるが、遊技場で記憶する方法は、長い時間と多額の金銭を必要とする、又、書物を見ながら記憶する方法は、前兆絵柄の種類があまりにも多く、且つ、複雑であるため短期間での前兆絵柄の記憶は極めて困難である。又、その他の方法として、3本の直尺に、それぞれ絵柄を張り、直尺をずらしながら記憶する方法もバチスロが出現した当時から誰もが皆行っているのであるが、直尺では必要以外の他の絵柄が目にはいるため、記憶するとき、必要以外の絵柄が混同して混乱するため記憶に時間がかかるのである。又、直尺はバチスロのドラムと同じ形状をしていないため扱っていても、なんとなくおもしろくないのである。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】本発明のバチスロ絵柄記憶研究リングを使用することにより、これまで遊技場において多額の金銭を必要としていた前兆絵柄の記憶が暇なときに、何時でも、どこでも、手元で記憶研究できるため、金銭的負担が大幅に少なくて済むのである。又、従来の方法では1機種の前兆絵柄の記憶だけでも非常に困難であったが、本発明のバチスロ絵柄記憶研究リ

ングは、手回しリング、又は、手回しリング上のシール交換のみで、すべての機種の絵柄の記憶研究ができるものであり、又、クルクル回して絵柄を楽しむ娯楽用、頭のトレーニング、ストレス解消にも利用できるのである。

【0004】

【課題を解決するための手段】本発明は、図1のようにそれぞれ独立した手回しできる3個のリング、2と3と4、及び、3個のリングの軸となるリング軸の1、並びに、絵柄を記憶するための絵柄記憶枠の5からなり、絵柄記憶枠を一定位置に固定したまま3個のリングをそれぞれ手回しにより回転させて、絵柄記憶枠内の絵柄を見ながらリング上の絵柄を記憶研究していくものである。

【0005】

【発明の実施の形態】以下、添付図面に基づき本発明について説明する。本発明は図1に示すように、リング軸（1）、交換可能な3個の手回しリング（2と3と4）、及び、絵柄記憶枠（5）からなり、3個の手回しリングの外周にはバチスロの絵柄配列図シール（6）を貼り付ける、又、リング軸には図3のように内側からバネ（8）により押された3個のボールベアリング（7）が取り付けられている、又、図4のように交換可能な3個の手回しリングの内周中央には、リング軸のボールベアリング（7）にそって回転できるように溝（11）があり、溝にはバチスロのドラムの絵柄数と同数の窪み（12）が等間隔にほどこしてあり、手回しするときリング軸のボールベアリング上で一旦停止できるようになっている。又、絵柄記憶枠は、柔らかいプラスチックを利用し、図5のように内側の先端部（13）がリング軸の内側を軽く押さえるようになっているため、リングにそって、ずらすこともでき、又、リング上の一定の場所に止めて固定することもできる。絵柄を記憶するときは、絵柄記憶枠を一定の場所に固定したまま、それぞれのリングを回し、枠内を見ながら枠内の絵柄を記憶していくのである。以上、添付図面に示されたバチスロ絵柄記憶研究リングは本発明を具体化した例であって、本発明の内容はこれらに限定されるものでないことはいうまでもない。

【0006】

【発明の効果】従来の方法では非常に困難だったバチスロの前兆絵柄の記憶研究を本発明のバチスロ絵柄記憶研究リングはすべてのバチスロの前兆絵柄を極めて迅速に記憶研究できるとともに、ストレスの解消、頭のトレーニングとしても利用できるものである。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の分割斜視図

【図2】本発明のリングとシールの斜視図

【図3】本発明のリング軸の断面図

【図4】本発明のリングの断面図

3

4

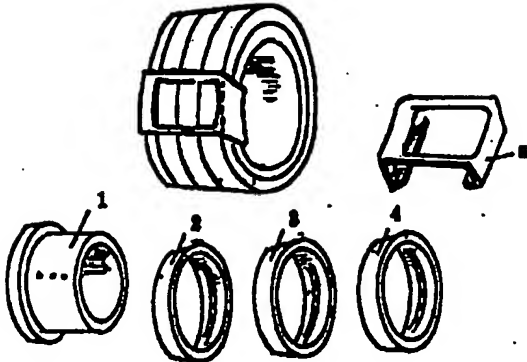
【図5】本発明の絵柄記憶枠の側面図

【符号の説明】

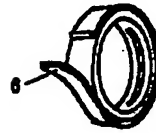
1はリング軸 6はシール
2は左リング 7はボールベアリング

3は中リング 8はバネ 11は溝
4は右リング 9はバネ受け 12は窪み
5は絵柄記憶枠 10はトメネジ 13は絵柄記憶
枠先端

【図1】

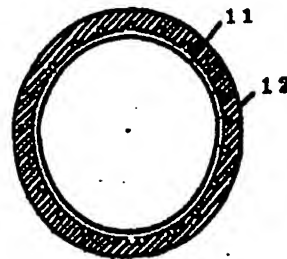


【図2】



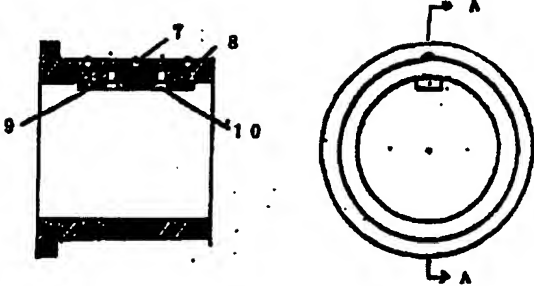
【図4】

B-B断面図

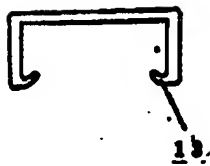


【図3】

A-A断面図



【図5】



DERWENT-ACC-NO: 2003-008850

DERWENT-WEEK: 200305

COPYRIGHT 1999 DERWENT INFORMATION LTD

**TITLE: Rotary ring unit for slot machine, has right, center
and
left rings with specific drawings**

PRIORITY-DATA: 2001JP-0167441 (April 24, 2001)

PATENT-FAMILY:

PUB-NO	PUB-DATE	LANGUAGE	PAGES
MAIN-IPC			
JP 2002320703 A	November 5, 2002	N/A	003
A63F 005/04			

INT-CL (IPC): A63F005/04

ABSTRACTED-PUB-NO: JP2002320703A

BASIC-ABSTRACT:

NOVELTY - The ring unit has a left ring (2), center ring (3) and right ring (4) with specific drawings, and the rings rotate about a shaft (1).

USE - For slot machine used in game arcade.

ADVANTAGE - Enables to reduce the size of the rotary drum or reel used in the

BEST AVAILABLE COPY

**with
specific drawings**

Standard Title Terms - TTX (1):

**ROTATING RING UNIT SLOT MACHINE RIGHT LEFT RING
SPECIFIC DRAW**

BEST AVAILABLE COPY